

 XBOX 360

SEGA®

MAX マックス
アナーキー
ANARCHY™



⚠ 警告 このゲームで遊ぶ前に、Xbox 360® 本体およびアクセサリーの取扱説明書をお読みになり、安全と健康についての重要なお知らせをご確認ください。すべての取扱説明書は、後で参照できるように保管してください。Xbox 360 およびアクセサリーの取扱説明書の更新については、<http://www.xbox.com/jp/support/> をご覧ください。

ゲームで遊ぶ際の健康についての重要な警告

光の刺激による発作について

ごくまれに、ゲーム中の強い光、光の点滅、パターンなどにより、発作を起こすことがあります。発作やてんかんなどの病歴がない方も、ゲームを見ている間に、原因不明の光過敏てんかん発作を起こすことがあります。

この発作には、めまい、視覚の変調、目や顔の痙攣（けいれん）、手足の筋肉の痙攣やふるえ、前後不覚や意識の一時的な喪失などのさまざまな症状があります。また、発作による意識喪失やひきつけのために転倒したり周囲のものにぶつかったりして、けがをすることもあります。

このような症状を感じた場合は、すぐにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。保護者の方は、ゲームをしているお子様に注意を払ってください。年少者は、このような発作を起こしやすい傾向にあります。ゲームをするときは、次のことに注意しましょう。

- ・ テレビから離れて座る
- ・ 画面の小さいテレビを使う
- ・ 明るい部屋でゲームをする
- ・ 疲れているときや眠いときはゲームをしない

あなたやご家族、ご親戚の中に、過去にこの種の発作を起こした人がいる場合には、ゲームをする前に医師に相談してください。

CEROマークについて

本製品は、コンピュータエンターテインメントレーティング機構（CERO）の審査を受け、パッケージには年齢区分マーク（表面）及びアイコン（裏面）を表示しています。年齢区分マークは、CERO倫理規定に基づいて審査され、それぞれの表示年齢以上対象の表現内容が含まれていることを示しています。パッケージ裏面のアイコンは対象年齢の根拠となる表現を表すもので、ゲーム全体の内容を示すものではありません。なお、全年齢対象のゲームソフトにはアイコンを表示していません。また、CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。詳しくはCEROのウェブサイト（<http://www.cero.gr.jp/>）をご覧ください。



このたびは Xbox 360 専用ソフト「MAX ANARCHY」をお買い上げいただき、誠にありがとうございました。ゲームを始める前にこのマニュアルを必ずお読みください。

Introduction	2
操作方法	6
メインメニュー	8
ゲーム画面の見方	12
アクション操作	13
STORY	20
NETWORK	22
対戦ルール	26
キャラクター紹介	30
ステージ紹介	36
ATEについて	37
バトルのヒント	38
楽曲クレジット	40

Introduction

Introduction

遠い未来

世界はあいかわらず混沌の中にあった。

利権を巡る大国間の紛争は時として戦争へと発展し、限定的ではあったが核や生物、化学兵器が投入されることもあった。

また、神や弱者の名の下に行われるテロ行為はますます激しさを増しており、平和と治安は永遠に失われた。

新興国が撒き散らす汚染物質は大気や海へ拡散し、原因不明の病の発生や奇形児を多く生む結果となった。それでも人類は逞しく生き残っていた。

ナノマシン (nanomachine) の実用化により、突然変異 (mutation) の発症を低確率に抑えることができるようになり、また、サイバネティック・オーガニズム (cybernetic organism) の発展は足りない四肢を補った。

だが、世界は未だ混沌の中から抜け出すことはできない。
そして、人類はあいかわらず、自分の欲望に正直だ。

荒廃した都市アルタンブラ。
目的の異なる二人の男が街に現れた。

ひとりには失踪人を捜し求める追跡者。
ひとりには裏切り者を追いつめる掃除人。

それぞれの思惑を胸に、二人は交錯してゆく――



Introduction

Introduction

メインキャラクター

JACK CAYMAN

■ジャック (ジャック・ケイマン) ■

Age: 42

Height: 218 cm Weight: 230 kg

■属性: 炎*

■キラーウェポン: ゲイタートゥース

右腕が巨大な二枚刃のチェーンソウに変形。

凄腕のチェイサー (人捜しを得意とする探偵のような職業) で、軍特殊部隊の経験もある戦闘のエキスパート。

右腕に二枚刃の巨大チェーンソウを装備しており、生来の怪力と合わせ凄まじい攻撃力を誇る。

右腕以外にも眼球や骨格など体の約75%をサイバネ化している。

かつてはヘビースモーカーだったが、娘から懇願され、現在禁煙中。

LEONHARDT VICTORION

■レオ (レオンハルト・ヴィクトリオン) ■

Age: 28

Height: 204 cm Weight: 164 kg

■属性: 雷*

■キラーウェポン: ポジロン・ブレード

陽電子の刃を両腕両足から出す。出力を変えることでブレードは自在に伸縮する。

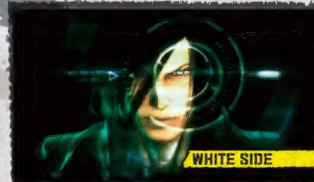
ミルヴァレン司法省管轄下の治安維持局 (通称BPS=Bureau of Public Safety) 重犯罪者処理班ストライク・ワンチーム所属のエージェント。元海軍特殊戦略部隊。

生真面目で正義感が強く、自らが正しいと思う信念のもと行動する。BPSの格闘術「サイブリッドアーツ」の使い手で、その実力はミルヴァレン随一。

ストライク・ワンの同僚、ニコライ、サーシャと共に逃亡犯を追跡中だが……。



BLACK SIDE



WHITE SIDE

※「属性」は [NETWORK] 対戦時の特殊ルールに関係します (→P.24)

操作方法

操作方法

このゲームは1人用です（【NETWORK】ではXbox LIVE®を通じて最大16人のプレイヤーで対戦ができます）。

メニュー画面では方向パッド／左スティックで項目を切り替え、Aボタンで決定、Bボタンでキャンセルします。ゲーム中の操作方法は下記をご覧ください。

Xbox 360® コントローラー



メインメニュー

メインメニュー

無法地帯へようこそ!

本作では、個性あふれるキャラクターを思いのままに操り、手軽に爽快な乱戦格闘アクションを楽しむことができます。

物語を楽しみながらミッションをクリアしていくオフライン専用の1人用モード【STORY】、世界中のプレイヤーとド派手な乱戦ができるオンラインのマルチプレイモード【NETWORK】、この2つが主なモードとなります。

タイトル画面でSTART ボタンを押すと、メインメニューが表示されます。



STORY (→P.20)

荒廃した未来都市を舞台に繰り広げられる重厚なドラマを、主人公・ジャックとレオの2つの視点から楽しめる1人用モードです。

NETWORK (→P.22)

Xbox LIVE を介して世界中のプレイヤーから対戦相手を探し、いつでも手軽にド派手な乱戦を楽しめるモードです。他のユーザーを招待して一緒に遊ぶこともできます。

※ゴールドメンバーシップでXbox LIVE にサインインしている場合のみ選択することができます。

TUTORIAL

本作の基本的な操作方法を、順を追って学ぶことができるモードです。



TRAINING

さまざまな状況を想定した対戦の練習ができるモードです。以下の2種類のトレーニングから選んでください。

●PRACTICE

好きなキャラクターを使用して操作の練習が行えます。

BACK ボタンで表示される設定メニューで、仮想の対戦相手を設置し、行動パターンを自由に設定することもできます。



●SIMULATOR

【NETWORK】の対戦と同様のルールから好きなものを選択して、CPUを相手に実戦的な練習ができます。Xbox LIVE にサインインしていなくても、仮想的な対戦が楽しめるモードです。

最初に、操作するキャラクターとルール、ステージの選択を行います。

操作できるキャラクターは、他のモードでゲームを進めていくと増えていきます。

「次に進む」で、ゲームロビー画面に進んでください。



参加するCPUキャラの一覧が表示されます。「リストへ移動」を選ぶと、CPUキャラの設定を変更できます。対戦ルールによっては自分のキャラのアビリティを変更できたり、エンブレム(→P.25)の設定なども行えます。

「ゲームの開始」で対戦をスタートします。



GALLERY

ゲームを進めるとアンロック（解放）されていく各種ギャラリーを鑑賞できます。

●CHARACTER VIEWER

ゲーム中に登場する各キャラクターのモデルを鑑賞できます。プレイヤーキャラクターたちに加え、【STORY】で倒した敵キャラクターたちも鑑賞することができます。



●CONCEPT ART

本作のコンセプトアートを鑑賞できます。【STORY】のステージ中に隠されている「トレジャーボックス」（→P.21）を発見するとアンロックされます。



●SOUND

BGMを鑑賞できます。【STORY】を進めるとアンロックされます。

●MOVIES

ゲーム中のムービーを鑑賞できます。【STORY】を進めるとアンロックされます。

●実績について

ゲーム中、さまざまな条件を満たすと実績を解除できます。獲得時には、音によるお知らせとメッセージが表示されます。

OPTIONS

ゲーム中の設定を変更します。

●振動

振動機能のON/OFFを設定します。

●サウンド設定

BGM/効果音/音声の音量を設定します。「10」が最大です。

●通常カメラ設定

通常プレイ時の垂直/水平方向のカメラ操作の順逆と、カメラの移動スピードを設定します。

●エイムカメラ設定

画面中央に照準が表示される場合の垂直/水平方向のカメラ操作の順逆と、カメラの移動スピードを設定します。

●画面の明るさ

画面の明るさを設定します。サンプルで表示される画像を見ながら、-10（暗い）～+10（明るい）の範囲内で調整してください。

●言語設定（MAIN MENUのOPTIONSでのみ変更できます）

ゲーム中の言語や音声を設定します。ゲーム音声/字幕/インターフェースを5か国語から選択してください。

●字幕表示

イベントムービーの字幕のON/OFFを設定します。

●ATE予告ムービー（MAIN MENU、対戦ロビー内のOPTIONSでのみ変更できます）

【NETWORK】のゲーム中に再生されるATE（→P.37）予告ムービーの頻度を選択します。この設定が反映されるのは、自分がホストの場合のみです。

●サラウンド設定

サラウンド環境のセンタースピーカの音量調節をします。標準/大のどちらかを選んでください。設定によって、音声の聞こえ方が改善することがあります。

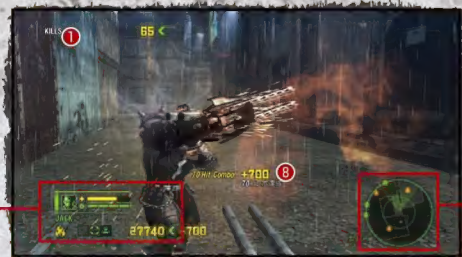
●ドルビーデジタルで再生するには

このゲームはドルビー®デジタル5.1に対応しています。ドルビーデジタル5.1サラウンド音響でお楽しみいただくためには、Xbox 360 本体とドルビーデジタル対応サウンドシステムを、光デジタルケーブルで、Xbox 360 D端子 HD AVケーブル、Xbox 360 コンポーネント HD AVケーブル、Xbox 360 VGA HD AVケーブル、Xbox 360 S ビデオ AVケーブル、Xbox 360 HDMI AV ケーブルのいずれかを使用して接続してください。Xbox 360 本体に HDMI端子がある場合は、HDMIケーブルをご使用いただけます。また、必ず Xbox ダッシュボードの「システム」から「本体の設定」を選択したのち、「オーディオ」の中から「デジタル出力」を選んで、最後に「ドルビーデジタル5.1」を選択してください。

※詳しくは、お手持ちのAVシステムの説明書もお読みください。

ゲーム画面の見方

アクション操作



- ① **キル数**：現在の連続キル数。敵を倒すとカウントされる（【STORY】専用）。
- ② **体力ゲージ**
- ③ **キラウエボンゲージ**：キラウエボンを使用すると消費（→P.16）。
- ④ **レイジゲージ**：満タンになると「レイジ解放」を行える（→P.16）。
- ⑤ **アイテムスロット**：取得したアイテム・武器を2個まで持てる（→P.17）。
- ⑥ **ポイント**：獲得したポイントの累計。基本的に、敵へ与えたダメージ量が自身のポイントに換算されるが、その他にもいろいろな条件でボーナスポイントが加算される。
- ⑦ **レーダー**：プレイヤーの周辺の状況を確認できる。赤い点は敵。
- ⑧ **キルボーナス**：敵を倒したときに、その「方法」や「対象」によってボーナスポイントが加算される。

基本アクション

基本的なアクションの操作方法を説明します。

移動：左スティック

左スティックを入力した方向に移動します。入力続けると加速してダッシュになります。

弱攻撃：Xボタン／強攻撃（突進攻撃）：Yボタン

Xボタンで弱攻撃、Yボタンで強攻撃になります。タイミング良く連続でボタンを押すことで、コンボ攻撃になります。ダッシュ中に強攻撃すると、通常時とは違う攻撃になります。



Yボタンを押し続けて放すと、突進攻撃をします。この時さらに一定以上の時間押し続け、パワーを溜めてから突進攻撃をすることで、敵のガード状態を一撃で崩すことができます（ガードブレイク →P.14）。なお、一部のキャラクターは突進攻撃を行いません。



●カウンター／相打ち

敵の攻撃モーションにタイミングをあわせて攻撃すると「カウンター攻撃」となり気絶させることができます。

また、敵と自分の攻撃がぶつかりあうことで「相打ち」となり、お互いの攻撃が無効化されることもあります。相打ちの条件は、同種類の攻撃がぶつかった場合や、全方位攻撃（→P.15）とキラウエボン攻撃（→P.16）がぶつかった場合などです。

アクション操作

ジャンプ：Aボタン

Aボタンを押すとジャンプします。

●対地・対空攻撃：ジャンプ中にYボタン

ジャンプの降下中にYボタンを押すと、対地攻撃を行います。着地点にいる敵に攻撃ができます。

同様に、ジャンプの上昇中にYボタンを押すと、対空攻撃ができます。



ガード：右トリガー/RB

右トリガー、またはRBを押し続けているあいだ、ガードをして敵の攻撃を防ぐことができます。

●ガードブレイク

ガード中、敵の攻撃を受け続けると、ガード状態が崩れることがあります。ガードが崩れると、しばらく無防備な状態となるので気をつけましょう。

逆に、ガードしている敵にコンボを叩き込んだり、突進攻撃(→P.13)を行ってガードブレイクすれば、絶好の攻撃チャンスとなります。



回避：右トリガー/RB+Aボタン

ガードをしているときにAボタンを押すと、側転などの回避行動をとることができます。また、左スティックを入力しながら回避することで、回避方向を選択することもできます。



●受け身：着地と同時にAボタン

敵の攻撃ではじき飛ばされたときは、着地と同時にAボタンを押すと受け身を取って素早く復帰できます。

受け身を取らないとダウンして無防備な状態になるので気をつけましょう。

アクション操作

掴み攻撃：Bボタン

敵の近くでBボタンを押すと、相手を掴んで強力な攻撃を叩き込むことができます。

掴んだときの立ち位置(正面、背後、ダウン中)によって違う技が出ます。



●投げ抜け：掴まれたときにBボタン

敵に掴み攻撃をしかけられたときに、タイミング良くBボタンを押すと抜けることができます。

●モノ掴み：オブジェクトの近くでBボタン

ステージ中の廃車や標識、ドラム缶などの近くでBボタンを押すと、そのオブジェクトを掴むことができます。Yボタン or Xボタンで掴んだオブジェクトを武器にして敵を殴ります。Bボタン or 右トリガーでオブジェクトを投げることができます。また、オブジェクトを掴んだ状態で左トリガーを押し続け、狙いを定めてから右トリガーで投げることもできます。



ロックオン：LB

LBを押すと、近くの敵をロックオンします。ロックオンすると、その敵を常に視界に捉えながら移動ができます。ロックオン中に右スティックで対象を切り替えることができます。もう一度LBを押すとロックオンを解除します。

全方位攻撃：Xボタン+Aボタン

XボタンとAボタンを同時に押すと、全方位攻撃を行います。まわりの敵をすべて吹き飛ばすことができますので、囲まれてしまったときの緊急回避などに使えます。ただし、体力を一定量消費するので、使いすぎには注意してください。



スペシャルアクション

ゲージを使用して行う、特殊な攻撃について説明します。

キラーウェポン：左トリガー+X/Yボタン

左トリガーを押しているあいだ、各キャラクターが持つ強力な武器・キラーウェポンを構えます。この状態でXボタン(弱攻撃)またはYボタン(強攻撃)を押すと、キラーウェポンで攻撃することができます。攻撃の種類によって、一定量のキラーウェポンゲージを消費します。



キラーウェポンゲージ

体力ゲージの下に表示されているのがキラーウェポンゲージです。このゲージを消費してキラーウェポン攻撃を行います。敵からダメージを受けたり、敵に攻撃がヒットすることで徐々に回復します。また、方向パッド↑で「挑発」することで多少し回復します(挑発すると敵が近づいてきます)。



緑のバーが
キラーウェポンゲージ

レイジ解放：左スティック ボタン+ 右スティック ボタン

レイジゲージ(次ページ参照)が満タンのときに左スティックと右スティックを同時にクリック(左右スティックを押し込む)すると、レイジ解放を行います。レイジ解放中は体力が回復、かつ無敵状態になり、ゲージを消費せずにキラーウェポン攻撃を行えます。さらに、通常攻撃を敵に当てれば怒濤のラッシュ技が炸裂します。



キラーウェポン使い放題!



ラッシュで叩きのめせ! 攻撃ボタン連打だ!

レイジゲージ

キャラクター名の下に表示されているのがレイジゲージです。このゲージが満タンとなり、キャラクターがオーラを発するとレイジ解放が行えます。

レイジ解放中、ゲージは徐々に減少していきます。ゲージを使い切るとレイジ解放は終了します。レイジゲージは敵にダメージを与えたり、逆にダメージを受けると溜まります。より大きなダメージのほうが早く溜まります。



ジャックのレイジゲージ(炎)
キャラクターの属性によって
デザインが違います。

レイジ合戦

レイジ解放をしているキャラ同士の攻撃がぶつかり、レイジ合戦が発生します。画面に表示されるボタンを連打し、相手を打ち負かしてください。負けた側はレイジ状態が解除されてしまいます。



アイテムと武器

ステージ中のアイテムボックスを壊すと、アイテムや武器を入手できます。最大2つまで所持することができます。入手したアイテムは方向パッド↔で選んで使うことができます。



アイテムスロットから
方向パッド↔/↗で選択

アイテムは選択すると即効効果を発揮します。武器は選択することで装備します。武器を装備している間は使い切るまでキラーウェポンを使用できません。左トリガーで装備した武器を構え、右トリガーで使います。



左トリガーで構えて……



右トリガーで使用!

アクション操作

アイテム一覧



バリア

球状のエネルギー障壁で使用者の身を守るアイテム。一定の衝撃ダメージは無効化できるが、掴み攻撃には効果を発揮しない。



ステルス

ステルス迷彩で姿を消しジャミングパルスで対象を捉え難くするアイテム。使用者はレーダーに映らないばかりかロックオンもされなくなる。



ヒール (〔STORY〕専用)

ナノマシンの働きで細胞レベルの修復を可能にするアイテム。取得すると体力が回復する。アイテムスロットに入れて持ち歩くことはできない。



レイジバースト (〔STORY〕専用)

レイジゲージの有無にかかわらずレイジ解放状態になれるアイテム。解放終了後のレイジゲージはアイテム使用前の状態に回復する。



空爆 (〔NETWORK〕専用)

爆撃機による援護爆撃を要請できるアイテム。使用者のいるエリアに対して空爆が行われる。



ミュタント (〔NETWORK〕専用)

特殊な装置で中枢神経を支配されたミュタントを呼び出すアイテム。操られたミュタントは、使用したプレイヤーの敵対者に容赦なく襲いかかる。



チームサミット (〔NETWORK〕専用)

チームメンバーを自分のいる場所に強制転送させるアイテム。味方の窮地を救ったり、手助けが必要な場合に有効。



タイマン (〔NETWORK〕専用)

殴りつけた相手を金網デスマッチへと引きずり込む強制転送型アイテム。バトルの勝者にはアイテムボックスが与えられる。

アクション操作

武器一覧



ライフル 装填数 ⑤

大口径の徹甲弾を発射する軍用ライフル。タングステン芯の弾頭はサイボグの装甲も超高温で溶解させる。



ロケットランチャー 装填数 ④

レーザー誘導式の歩兵携行型ロケットランチャー。ロックオンすると複数の目標に対して一斉射撃が可能。



超電磁トラバサミ 使用可能回数 ②

高圧電流で敵を痺れさせ、その場に足止めできる武器 (ダメージは与えない)。



グレナード 使用可能回数 ②

着弾すると広範囲で激しい燃焼を起こす大型の焼夷手榴弾。炎に巻き込まれると一定時間行動不能に陥る。



サテライトレーザー (〔NETWORK〕専用) 使用可能回数 ②

軍用衛星をハッキングし、衛星軌道上から大口径レーザーを発射する小型デバイス。その時点の1位のプレイヤーや相手チームの重要人物を自動で追尾する。当たると即死。

搭乗兵器

敵として登場するマシンに乗り込み、操作することができます。

●フライング・プラットフォーム

乗っている敵にダメージを与えて振り落とすと乗り込めるようになる。機動力が高く、ダッシュやジャンプも可能。搭載している火炎放射機で、敵に炎を浴びせることもできる。

●ヘリ・ドローン

機首の下部にある複合レーダーを壊すと本体を乗っ取ることができるようになる。機銃やミサイルを使って上空からの狙い撃ちも可能。



フライング・プラットフォーム



ヘリ・ドローン

2人の主人公、2つの物語

「NEW」を選ぶと、新たにゲームを開始します。難易度を選択してください。
オープニングムービー後、2人の主人公が表示されます。凄腕チェイサー・ジャックの〈BLACK SIDE〉、治安維持局のエージェント・レオの〈WHITE SIDE〉。このモードでは、2人の主人公それぞれの側から見た物語をプレイすることができます。どちらの主人公でプレイするか、選んでください。

「CONTINUE」を選ぶと、セーブした箇所からゲームを再開できます。

セーブについて

このゲームでは、オートセーブを採用しています。ミッションクリア時などのタイミングに、自動でゲームの進行状況がセーブされます。セーブ中Xbox 360 本体の電源を切らないでください。また、ポーズメニューからSAVEを選んで、現在の状態をセーブすることもできます（【STORY】専用）。

ゲームの流れ

各ステージにはいくつかのミッションが用意され、敵を倒すと加算されるポイントが一定値貯まるたびに、新たなミッションがアンロックされます。

ロードバトル

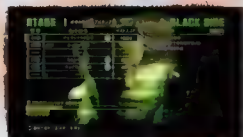
ステージ中には、さまざまな敵がうろついています。まずはこれらの敵を倒してポイントを稼ぎ、ミッションをアンロックしましょう。

ミッションサークル

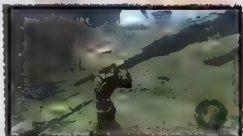
ミッションがアンロックされると「ミッションサークル」がステージ中のどこかに出現します。

BACKボタンでミッション確認画面を開き、請け負いたいミッションを選ぶと、ミッションサークルがある方向への矢印が表示されます。

また、ミッションサークルはレーダー上で「↓」のアイコンで表示されています。



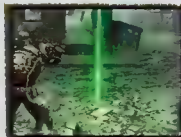
ミッション確認画面



ミッションサークルの方向に矢印が

ミッションサークルに触れてBACK ボタンを押すと、そのミッションを開始できます。各ミッションには「トライ数」が設定されていて、その回数以内なら失敗（体力がゼロになる）してもやり直しができます。

ミッションは以下の2つの種類があります。



フリーミッション（緑のサークル）

何處でも繰り返し挑戦できるミッション。ポイントを稼ぐにはちょうどいい。

メインミッション（オレンジのサークル）

物語の進行に関係するミッション。一度クリアすると選べなくなります。各ステージのメインミッションをすべてクリアすると、ステージクリアです。

ミッションをクリアすると、その結果に応じてメダルを獲得します。メダルはブロンズ・シルバー・ゴールド・プラチナの4種類あります。

また、クリアしたステージは「STAGE SELECT」で再度プレイすることができます。

ポーズメニュー

ゲーム中にSTART ボタンを押すと、ポーズメニューが表示されます。

▼RESUME：ポーズを解除してゲームに戻ります。

▼SAVE：現在の状態をセーブします（【STORY】専用）。ミッション中は「RETIRE」（リタイア）が表示されます。

▼OPTIONS：ゲーム中の設定を変更します。言語設定など一部の項目はメインメニューのOPTIONS（→P.11）でのみ変更ができます。

▼MAIN MENU (EXIT)：ゲームを終了してメインメニューに戻ります。

トレジャーボックス

各ステージのロードバトルには、いくつかの「トレジャーボックス」が隠されています。

トレジャーボックスを開けると、メインメニュー【GALLERY】内にある「CONCEPT ART」がアンロックされます。



Xbox LIVE を通じて、世界中のプレイヤーと対戦が楽しめるモードです。

[NETWORK] のメニュー

● RANKED MATCH

真剣な対戦を望むプレイヤー向けのモードです。ここでの対戦結果によって経験値(XP)を獲得でき、成績はランキング (LEADERBOARDS) に反映されます。また、他のプレイヤーを対戦に誘うことはできません。

● PLAYER MATCH

気軽な対戦を望むプレイヤー向けのモードです。経験値は獲得できますが、成績はランキングに反映されません。他のプレイヤーを誘って一緒に遊ぶことができます。

● PRIVATE MATCH

ルールを自由に設定し、招待したユーザー間でのみ対戦ができます。経験値は獲得できません。また、成績はランキングに反映されません。

● LEADERBOARDS

世界ランキングや成績を見ることができます。

Xbox LIVE

Xbox LIVE を利用すると、さまざまなゲームやコンテンツを楽しむことができます。詳細については、<http://www.xbox.com/jp/live/> を参照してください。

Xbox LIVE を利用するために

Xbox LIVE を利用するには、Xbox 360 本体をブロードバンド環境に接続し、Xbox LIVE サービスに加入する必要があります。Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は <http://www.xbox.com/jp/> をご覧ください。

保護者による設定

保護者の方は、CERO 年齢区分などに基づき、児童や青少年がプレイできるゲームを制限したり、Xbox LIVE の各機能・サービスのご利用を簡単に制限したりすることができます。また、プレイ時間を限定することもできます。詳しくは Xbox 360 本体の取扱説明書および <http://www.xbox.com/jp/familysettings/> をご覧ください。

Xbox LIVE サービスや Xbox 360 本体とブロードバンド回線の接続に関する詳細は以下にお問い合わせください。

■日本マイクロソフト株式会社 Xbox カスタマー サポート 0120-220-340

詳しくは次の URL をご覧ください。 <http://www.xbox.com/jp/support/>
受付時間 10:00~18:00 (日、祝日を除く)

対戦までの流れ

[RANKED MATCH] [PLAYER MATCH] を選ぶと、以下のメニューが表示されます。

▼ **QUICK MATCH** : 現在開かれている対戦セッションの中から回線の相性がいいいものに自動的に参加します。適したものがない場合は、新たにセッションを作成します。

▼ **CUSTOM MATCH** : ルール、優先接続地域などの条件を設定し、該当する対戦セッションを探します。

▼ **CREATE MATCH** : 自分で好みの条件を設定し、対戦セッションを作成します。他のプレイヤーが参加するのを待ちます。

● GAME LOBBY

対戦セッションに参加すると、ゲームロビー画面になります。ルール、ステージなどを確認し、自分が使用するキャラクターの選択、アビリティやエンブレム (→P.25) の選択をし、準備が整ったら「参加表明」を選択してください。「ゲームへの招待」を選べば、他のユーザーにこのセッションへの招待メッセージを出すことができます。各ルールごとに必要な人数が集まるとカウントダウンが行われ、対戦が始まります。



● 対戦終了

対戦が終了するとリザルト画面になり、その結果によって経験値を獲得できます。

その後、またゲームロビー画面に戻ります。そのまま同じセッションで対戦を続ける場合は、参加表明をして待ちましょう。別のセッションを探したいときは、Bボタンを押してロビーを退出してください。



II ボイスチャットについてのご注意

【NETWORK】ではボイスチャットで他のプレイヤーとコミュニケーションができます。対戦に参加する不特定多数のプレイヤーが会話を聞いていますので、個人情報や漏らさないようにご注意ください。また、公序良俗に反した発言や法律に触れるような発言をしないようにしてください。

なお、オンライン対戦中はボイスチャットの最大同時発言数は4人です。また、ゲーム内でのプレイヤー間の距離に応じて、声が届かない場合があります。

● CEROの対象年齢は、本製品に対してのみ適用されるものであり、オンラインプレイなどを通して得られる追加の表現に関しては、この限りではありません。

● ソフトウェアのネットワークサービスは、ネットワークサービスの品質を保証するものではありません。環境により、データの遅延・消失・回線切断などが発生する可能性があります。また、ネットワークサービスは常にお客様以外のプレイヤーと同等条件でのプレイが可能であることを保証するものではありません。

対戦時のみのゲームシステム変更点

【NETWORK】の対戦では、一部のゲームシステムが【STORY】とは違ってきます。

●体力の自動回復

対戦中に一定時間攻撃を受けないと、減少した体力が少しずつ回復していきます。

●対戦中のポーズ無効

START ボタンでポーズメニューは表示されますが、そのあいだもゲームの進行は停止しません。

●レベルアップ

一部の対戦ルールでは、キル数を重ねることでレベルアップし、体力ゲージ／キラーウェポンゲージの上限が増えます。レベル1（通常状態）から始まり、キル数を重ねるとレベル3までアップします。

ただし、途中で自分が倒されると、レベルは1に戻ります。



●属性攻撃（レベル3限定）

連続キル数によるレベルアップでレベル3になると、一部のコンボや溜め攻撃に「属性効果」が付きます。各キャラクターの持つ「属性」（キャラクター紹介ページ参照）によって、以下のような効果があります。

▼**炎属性**：一定時間、体が炎に包まれ移動とジャンプ以外の動作が不可となる。

▼**氷属性**：一定時間、氷漬けにされて身動きが取れなくなる。

▼**毒属性**：一定時間、体が毒に侵されて移動とジャンプ以外の動作が不可となる。

▼**雷属性**：一定時間、電撃による痺れで身動きが取れなくなる。

同じ属性を持つキャラクター同士では、以上のような効果の持続時間が短縮されます。

●リザルト

対戦終了後のリザルト画面では、対戦中に活躍したプレイヤーに各種ボーナスポイントが加算されます。また、チームルールでは勝利チームのプレイヤー全員にボーナスポイントが加算されます。

●ランク（RANK）

対戦の結果によって得たポイントは、経験値（XP）に換算されます。経験値が一定量貯まると、ランクがアップしていきます。どれだけ【NETWORK】でバトルの経験を積んだか、そのひとつの目安となるでしょう。

■ランク上昇によるプレイヤーキャラのアンロック

対戦で使えるプレイヤーキャラは、【STORY】を進めることでアンロックされていますが、【NETWORK】のランクを上げることでアンロックできます。

●エンブレム

ランクと同様に「やりこみ」の証となるのがエンブレムです。あるキャラクターで累計100キル達成、などの条件を満たすとエンブレムがアンロックされます。対戦のときにエンブレムを装着すれば、歴戦の強者だとアピールできることでしょう。

●アビリティ

【STORY】を進めたり、【NETWORK】のランクを上げることで、さまざまな「アビリティ」がアンロックされます。一部の対戦ルールでは、このアビリティを装備することで、キャラクターの能力を強化することができます。ここでは、その中からいくつかのアビリティを紹介しします。



デストロイヤー

全ての通常コンボ攻撃の威力が1.2倍に増加する。



チャージアタック

通常コンボの強攻撃を溜められ、威力が最大2倍まで増加。



360°マスター

全方位攻撃を出しても体力ゲージが減らない。



ロングリーチ

左スティック+Xボタン（弱攻撃）の一段目のリーチが長くなる。



バーサーカー

体力ゲージが赤くなった時、全ての攻撃の威力が2倍に増加。



ガードマスター

ガード耐久力が通常の5倍に増加する。

対戦ルール

対戦ルール

[NETWORK] で選べる対戦ルールを説明します。

バトルロイヤル

巨大スケールの大乱戦ルール！自分以外はすべて敵です。刻々と移り変わる戦況の中、プレイ時間内でどれだけポイントを獲得できるかを競い合います。

個人戦／最大16人／プレイ時間：10分／勝利条件：個人獲得ポイント1位
アビリティ：有効／対戦中のレベルアップ：有効／リスポーン（復活）タイプ：時間固定型



最大16人という大乱戦が楽しめる、もっともアナーキーなルールだ。腕に自信がなくても、他人を利用してうまく立ち回れば、ベテランを倒すことだって夢じゃないぜ。

チームデスマッチ

ふたつのチームに分かれてのデスマッチ。先に目標キル数を達成したほうが勝ちというシンプルなるルール。

チーム戦／8人（4人×2チーム）／プレイ時間：10分
勝利条件：敵チームより先に20キル達成／アビリティ：有効
対戦中のレベルアップ：有効／リスポーン（復活）タイプ：時間固定型



大人数が2つのチームに分かれて激突するルールだ。チームメイトと共闘すれば倒されにくく、戦況もシンプルで分かりやすい。ルーキーなら、まずはここで戦闘の立ち回りを学ぶのもいいだろう。

タッグバトル

タッグチームで時間内の獲得ポイントを競います。このルールと「タッグデスマッチ」でのみ使える「タッグ技」が勝利の決め手。2人の同時ガードで発動するスバルタフォーメーションや同時掴み攻撃のツープラトンアタックを効果的に使いましょう。

タッグ戦／8人（2人×4チーム）／プレイ時間：10分
勝利条件：チーム合計ポイント1位／アビリティ：有効
対戦中のレベルアップ：有効／リスポーン（復活）タイプ：移動型



タッグを組んで、ブラザーと2人で生き残れ！バトルロイヤルよりも「戦術」ってのが重要になってくる。アタマ使えてことだYO！2人の息の合ったコンビネーションでクールに闘って、他のカスどもを出し抜いてやれ！！

タッグデスマッチ

2対2で正面からぶつかり合う、文字通りのタッグマッチです。アビリティ／レベルアップがないため、純粋に技と技がぶつかり合うルールです。「タッグ技」を華麗に決めましょう。

タッグ戦／4人（2人×2チーム）／プレイ時間：5分
勝利条件：敵チームより多くのポイントを稼ぐ
アビリティ：無効／対戦中のレベルアップ：無効／リスポーン（復活）タイプ：即復活型



タッグVSタッグというプロレス的なこのルールは、各人の技量を披露するには最適と言える。いいか？戦いの中で二人の呼吸を合わせ、タッグ技で相手チームを——殺処分するのだ。

デスマッチ

4人の拳と拳が火花を散らすガチバトルモード！アビリティ／レベルアップがなく、フィールドにも逃げ場がないため、真の格闘テクニックが試されます。

個人戦／4人／プレイ時間：5分／勝利条件：個人獲得ポイント1位
アビリティ：無効／対戦中のレベルアップ：無効／リスポーン（復活）タイプ：即復活型



バトルロイヤルをコンパクトに凝縮したこのルール、乱戦の立ち回りを学ぶにはぴったりよ。個人技、戦略、協力と裏切り……すべてがここにあるわ。

ケージマッチ

その名の通りケージ（柵）に囲まれたリングで戦うタイマンルール！1対1の勝負、そして短いプレイ時間と3ラウンド先取のルールで、アーケードゲームライクなバトルが楽しめます。

個人戦／2人／プレイ時間：1ラウンド99秒／勝利条件：3ラウンド先取
アビリティ：無効／対戦中のレベルアップ：無効



ぬふう——誰に邪魔されることもない、責殿と拙僧のみの果たし合い！只ひたすらに、己の力と技量のみが試される場と言えましょう。腕に覚えのある御仁ならば、是非とも挑んでいただきたいものですな！

対戦ルール

キャプチャー・ザ・フラッグ

旗取り合戦ルールです。敵軍の陣地からフラッグ（旗）を奪い、自軍の陣地に運んだ数を競います。ただバトルしているだけでは勝つことはできません。相手チームの隙を見て、素早く旗を奪いましょう。

自軍の旗が盗られないように陣地を守る、盗られた旗を取り返すなど、チームとしての戦略が重要なルールです。

チーム戦／8人（4人×2チーム）／プレイ時間：10分／

勝利条件：敵チームより多くのフラッグを陣地に持ち帰る／

アビリティ：有効／対戦中のレベルアップ：有効／リスポーン（復活）タイプ：時間固定型



先頭切って運び役になんのか、それとも敵の運び屋を邪魔しちゃおうか。待ち伏せ、追跡、相手のウラをかいての突撃、なんでもござれで楽しもうぜえ。ヒャーハッハ！



3チーム・キャプチャー・ザ・フラッグ

3チームで争奪をくり広げる乱戦版キャプチャー・ザ・フラッグ。このルールのフラッグは、フィールドのどこかに1本だけ出現します。これを奪いあい、各自のチームの陣地に運んでください。運び終わると次のフラッグが出現します。時間内に持ち帰ったフラッグの数で競います。

チーム戦／6人（2人×3チーム）／プレイ時間：10分／

勝利条件：より多くのフラッグを陣地に持ち帰る／アビリティ：有効／

対戦中のレベルアップ：有効／リスポーン（復活）タイプ：時間固定型



3チームが1つの旗を奪い合う、キャプチャー・ザ・フラッグの大乱戦版ルールでございます。旗の出現位置はランダム、そのため戦況もめまぐるしく変化いたします。



ねえねえ！とりあえず殺っちゃってイイ？ あたしが殺っちゃってイイよね？



しかたない娘ねえ。三つ巴の旗取りなんだから、殺るだけでなく臨機応変に立ち回んなきゃダメよ〜。

対戦ルール

チームバトル

専用のクラス（役職）の能力を駆使して戦う戦略性の高いルール。チーム内順位によって、「隊長」「特攻隊」「衛生兵」のクラスが随時任命されます。隊長を先に10キルしたチームが勝ち。

チーム戦／8人（4人×2チーム）／プレイ時間：10分／

勝利条件：先に敵チームの隊長を10キル／アビリティ：無効／

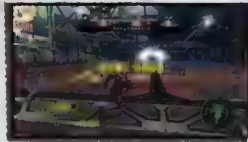
対戦中のレベルアップ：無効／リスポーン（復活）タイプ：移動型



ブフブフ、大人数が2チームに分かれて大激突やー！ チームデスマッチとちごうて、敵さんの大将首を獲るんが勝利条件でっせ。任命されるクラスの力を使いこなして、チームメイトと協力せなあかんでえー！

デスポール

格闘とスポーツが融合した、他とは一線を画したルール。まずは緑に輝くボールを奪いましょう。ボールを持ったまま攻撃、またはチームメンバーにパスを出すことができます。同じチームでボールを一定時間キープすると、相手チームのゴールが開きます。ここでどんな手段でもボールをゴールに叩きこめば得点獲得。必殺シュートも使えます。まずは相手のゴールを開かせるために、うまくパスを回しましょう。



チーム戦／8人（4人×2チーム）／プレイ時間：10分／

勝利条件：敵チームより多くの得点を稼ぐ／アビリティ：無効／

対戦中のレベルアップ：無効／リスポーン（復活）タイプ：時間固定型



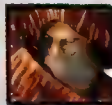
邪魔立てする者は全て葬り、必殺シュートを叩き込む！ シンプルかつ豪快に楽しめる新感覚の未来スポーツ、それがこのルールだ。他のルールで真剣勝負をしたあとの気分転換には、ちょうど良からう。

サバイバル

他のルールとは違い、プレイヤー同士で協力して、押し寄せる敵の群れを迎え撃つモードです。全滅せず、すべてのラウンドで生き残るためにチームワークを駆使しましょう。

協力戦／3人／プレイ時間：10分／勝利条件：チームを全滅させずに10ラウンド制覇／

アビリティ：無効／対戦中のレベルアップ：無効／リスポーン（復活）タイプ：時間固定型



襲い来る敵の群れを3人がかりで薙ぎ倒す共闘ルールだ！ 3人の連携がうまく取れば、通常では考えられない速度で奴らを瞬殺できるはず——生き残れ！ そしてあのバケモノどもを根絶やしにするんだ！

キャラクター紹介

物語中に登場するキャラクターを紹介します。ジャックとレオ（→P.4）をはじめ、バロン、マチルダ、ニコライ、サーシャは【NETWORK】で最初からプレイヤーキャラクターとして使用できます。他のキャラクターも、ゲームを進めることで使えるようになります。

キャラクター紹介

BLACKER BARON ■バロン■

■属性: 炎

■キラウエボン: スーパー・セクシー・フィスト・オブ・ファイア

炎を纏った灼熱の拳。不死鳥のレオ・オブ・ファイア（本人談）。

殺し専門の賞金稼ぎ。通称「BB」。ジャックとは旧知の仲であり好敵手。ボクシングをベースに多彩なパンチ技と、頭突きなどの反則技を好んで使う。両腕に灼熱化するサイバネアームを装備し、炎を自在に操る。

NIKOLAI DMITRI BULGIN ■ニコライ■

■属性: 雷

■キラウエボン: テスラ・ブリック

背中から両腕に通電。強力な電流を帯びた腕になる。

ミルヴァレン司法省管轄下の治安維持局重犯罪者処理班「BPS」の調査部長。元陸軍特殊部隊所属。

強力な電撃攻撃を繰り出す最新型サイバネアームを装備している。

前任のリーダーからチームを受け継ぎ、現在はレオ・サーシャとチームを組んでいる。法と秩序を重んじる厳格な人物。

SASHA IVANOFF ■サーシャ■

■属性: 氷

■キラウエボン: スノー・スパイクス

背中に装備された本体から6つの遠隔武器が飛び出し、瞬時に冷気の刃を形成する。

「BPS」ストライク・ワン所属のエージェント。頭脳明晰で若くして治安維持局に配属され、重犯罪者処理班に引き抜かれた。頭脳だけではなくBPS独自の格闘術もマスターするという文武両道の女性。最新ナノマシンスーツと武器を装備し、その戦闘力は強化サイボーグやミュータントモンスターをも凌ぐ。

MATHILDA ■マチルダ■

■属性: 雷

■キラウエボン: アイアンメイデン

蛇腹のムチからバットに変形する。バット状態ではビームスパイクが飛び出す。

バロンの相棒として常に行動を共にしている。身体のほとんどをサイバネ化しており、怪力を発揮する。素性は全く不明。必要な事以外はほぼ何も話さない無口な女性だが、生まれ持ったDS気質は黙っていてもビンビン滲み出ている。

キャラクター紹介



BIG BULL ■ブル■

■属性: 炎

■キラウエボン: JETハンマー
普段背負っているジェット推進機のストッパーを外すと巨大ハンマーに変形する。

重傷を負った肉体を捨て、サイボーグのボディに脳を移植、現在脳移植から4年目。男気溢れる少々荒っぽい性格。

中国拳法、とりわけ八極拳に精通しているが、これは脳移植以前に体得したものである。

ZERO ■ゼロ■

■属性: 毒

■キラウエボン: 鯉刀「鬼丸」「数珠丸」
背中に装備した二振りの純粋な日本刀。天下五剣と呼ばれた名刀との噂もある。

ビームクナイを駆使した零式忍術の使い手であり、二刀流の達人。人体の潜在能力を強化する漆黒のナノマシンスーツを着用し、潜入系の任務を得意としている。ドローン軍の新型兵器の開発に必要なデータを採集するため、ミュータントや戦闘用強化サイボーグと闘う忍者の末裔。



キャラクター紹介



DURGA ■ドウルガー■

■属性: 炎

■キラウエボン: リボルバー・キャノン

右腕が巨大なリボルバー銃に変形。隠りながら弾丸を発射可能。

過去に身体の右半分を失い、サイバネ化した元傭兵。同じ部隊に所属していたガルーダと共に、現在は賞金稼ぎとして生きている。狙った獲物はたとえ女子供であろうと必ず仕留める。

先天的に常人離れた筋肉の構造を持っており、その驚異的な俊敏性と、銃に変形する右足でのキックを主体とした格闘を好む。

GARUDA ■ガルーダ■

■属性: 氷

■キラウエボン: トルネードドリル

下腕部分を高速回転させて、打撃をさらに強力にする巨大ドリル。

ある戦争で戦死。戦友だったドウルガーによって頭だけをサイバネ病院に搬送され、量産型無人兵器「ガーゴイル」に、記憶を移植されたメモリーチップを搭載し甦る。

基本動作はガーゴイルと同様だが、両腕に備え付けられたドリルのように回転するサイバネアームは近接戦闘に特化した装備である。

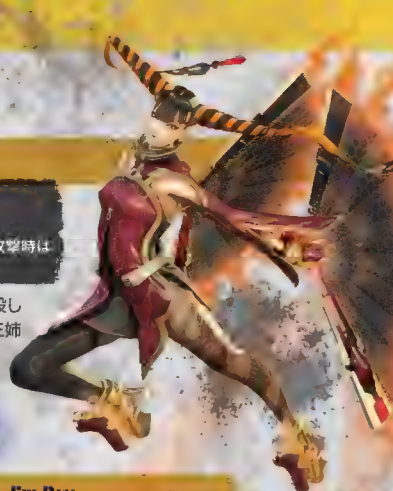


キャラクター紹介

RIN RIN ■リンリン■

■属性: 炎
■キラーウェポン: 扇型武器「炎龍」
格納時は腰のリアクター付近に浮遊しているが、攻撃時は扇状に変形するサイバネ暗器。

幼い頃から組織で暗殺術を叩き込まれた、殺し屋三姉妹の次女。しっかり者で礼儀正しい、三姉妹のまとめ役。



FEI RIN ■フェイリン■

■属性: 氷
■キラーウェポン: 槍型武器「紫龍」
格納時は腰のリアクター付近に浮遊しているが、攻撃時は槍状に変形するサイバネ暗器。

殺し屋三姉妹の長女。男を虜にする妖艶な色香を武器に仕事（暗殺）を行う。長女としての責任感はあるでなく、面倒事はすべてリンリンに押しつける。



AI RIN ■アイリン■

■属性: 雷
■キラーウェポン: メンチャク型武器「黄龍」
格納時は太もものリアクター付近に浮遊しているが、攻撃時はメンチャク状に変形するサイバネ暗器。

殺し屋三姉妹の三女。まだ幼さが残っており、無邪気にはしゃぎながら仕事（暗殺）を行う。



キャラクター紹介

EDGAR OINKIE ■オインキー■

■属性: 毒 ■キラーウェポン: ザ・ジュース
体内に取り込むことでミュータント化できるアブナイ薬品。

サイバネパーツ専門のジャンク屋。元々は科学者で「ザ・ジュース」を開発し自らに投与。ミュータントモンスター同様、驚異のパワーを手に入れる。その力を使い、街のサイボーグを襲ってバラしては売り捌き、大金持ちに。金の力で配下を増やして軍団を作り、現在はポート・ヴァレンダを支配するに至った。下品で短気、乱暴な性格。

DOUGLAS WILLIAMSBURG ■ダグラス■

■属性: 炎 ■キラーウェポン: ザ・ソインズ
両腕を改造して取り付けけた炸裂式のハイルドライバ。

目の前で妻子をミュータントモンスターに喰い殺され、自身も全身に重傷を負う。一命を取りとめた後に、頭以外をほぼサイボーグ化して甦った。両腕を強力な武器に改造し、ただ一人で何十年にも渡りミュータントモンスターを狩り続けている。



MAXIMILLIAN CAXTON ■マックス■

■属性: 雷 ■キラーウェポン: ポジトロン・ブレード/テスラ・ブリック
陽電子の刃を両腕から出す。青中の通稱武器は電撃属性。

過去にBPS「ストライク・ワン」チームのリーダーを務め、レオ・ニコライ・サーシャの3人は彼の部下だった。現在はある事件をきっかけに逃亡犯としてかつての部下に追われている。サイブリッドアーツの達人で、レオたちのマスターにあたる。



ステージ紹介

ATEについて

【STORY】の各ステージが、いくつかのエリアに分けられ【NETWORK】のバトルの舞台となります。ルールによって使えるステージが異なります。ここでは、一部のステージを紹介します。

●スラム

断層下部にある海に面した工業地帯。製鉄所や廃材置き場などが点在し、キルシーカーたちの根城になっている。



●油田プラント

「ポート・ヴァレンダ」沖の海上油田。未だに石油の利権を巡る争いが続いており、自衛のために完全武装がされている。



●超電寺通り

「紅龍街」にある超電寺前の大通り。この街を支配する紅龍幣によって常に大仏殿から監視されている。



●炭鉱跡地

「風化した街パリスジュール」の炭鉱跡地。以前は希少な宝石の採掘で賑わっていたこの街も現在は全てが砂に埋もれてしまっている。



【STORY】、【NETWORK】でのバトル中に突如発生するイベント、それがATE (Action Trigger Event) です。さまざまな種類のATEがありますが、ここではその一部を紹介します。

●暴走トレーラー

ステージ内を暴走トレーラーが走り回る。ぶつかってしまえば大ダメージ！



●毒ガス

ステージ内に毒ガスが充満、体力がどんどん減少してしまう。避難エリアがどこかにあるので、急いで逃げ込もう！



●衛星マイクロウェーブ

大気圏外からの強力なマイクロウェーブ照射。照射までのカウントダウンが始まるので、時間内にステージ中の避難エリアに逃げよう。逃げ遅れると即死してしまふ……。



●オアシス (Operation.Aid.System)

ステージ内に何カ所かのオアシス (体力回復ゾーン) が出現。ただし、オアシスに入っているときは攻撃ができない。



●武器商人

ステージ内にいくつかのアイテムボックスが投下される。



バトルのヒント



なに？バトルでなかなか勝てない？【STORY】のミッションでも【NETWORK】でも負けてばかり、だ？しょうがねえなあ。ちょっとしたヒントくらいだったら、教えてやってもいいぜ。

！ 最初の一発は、リーチの長さを生かせ

ただ相手の前に突っ立って攻撃してないか？それじゃあいまいなままになっちゃう。常に動きまわってチャンスを窺うんだ。左スティックを入力しながら攻撃すれば、立ち止まって攻撃するよりリーチの長い初段攻撃が出る。これで最初の一発は、相手の間合いの外から決められるだろう。そのままコンボを叩き込んでやれ！

！ ディレイコンボで展開しろ

コンボもただ連打してればいいわけじゃないぜ。ボタン連打の合間に、タイミング良く一歩あけてみる。

素早く相手の死角に移動して攻撃が続く。これがディレイコンボだ！

簡単な例を教えるから、練習してリズムを掴んでくれ。使いようによっちゃあ、相手の攻撃を回避してコンボを続けることもできる優れたものだ！



Xボタン
コンボ開始



Xボタン
攻撃二発目



……
(一拍おいて)



Xボタン
回り込んで三発目

！ レーダーに注目

乱戦状態では背後からの攻撃にも注意しなければならない。1人の敵に集中しすぎると、後ろからバッサリ、なんてことになるぜ。こまめにレーダーで敵の位置を確認しておこう。



バトルのヒント

！ ミサイルキャッチで形勢逆転

ヘリ・ドローンや敵のロケットランチャーが放つミサイルは、当たれば相当痛い。スピードは遅いから逃げてもいいんだが、ここはひとつ度胸を決めて、タイミングよくBボタンでキャッチしてみろ。うまくキャッチできれば、ミサイルはこっちのもの。逆に相手に投げつけてやろうぜ！



！ ガードブレイクに気をつける

敵の猛ラッシュにさらされてガードを続けていると、ガードブレイク状態になってしまうことがある。こうなるとしばらく無防備。タコ殴りにされてしまう……そんなときは、ボタンを連打したり左スティックを激しく動かして、素早く体勢を立て直すんだ！とにかく必死にバガチャしろ！



！ 死にそうになったら逃げろ

いろいろ言ってきたが、これが一番大事なことだ。笑っちゃいけない。乱戦状態の中、体力が残り少なくなったなら、一度逃げたほうがいい。特に【NETWORK】の場合、しばらくすれば体力は自動回復していく。むざむざ死んで、相手にポイントをくれてやる必要はない。命あつての物种。戦略的な撤退は決して恥ずべきことじゃないんだぜ。

楽曲クレジット

楽曲クレジット

Original Soundtrack

"This Is Madness"

Dilated Peoples
M. Perretta (Double Vinyl / BMI)
R. Taylor (Triclops Medja / BMI)
C. Oroc (Dilated Junky / ASCAP)
Produced by DJ Babu for Dilated Junky Music
Tracked at Soundproof West by DJ Babu
Mixed at Daddy's Room by DJ Babu

"Days Of Old"

Vstylez (Rebel Soul Movement LLC)

"Demise"

Wonder Brown (ILLECT Recordings)

"Fast Lane"

Rushden & Diamonds
(Threshold Recordings, LLC)

"Find You"

Doujah Raze (Trilogy Crew)

"Gotta Get The Cash"

Doujah Raze (Trilogy Crew)

"Here We Go"

Theory Hazit (ILLECT Recordings)

"I Know U Want Me"

Bandy Leggz
(Artical One Productions /
Joint One)

"It's All About Me"

Bandy Leggz
(Artical One Productions /
Joint One)

"Jaw"

muzeONE (ILLECT Recordings)

"Kill Em All"

C.Wilkes (Ox)
(Christopher Wilkes Music)

"Laughin At U"

Tre-Dot (Yes Yes Entertainment /
Joint One)

"Lights Out"

C.Wilkes (Ox)
(Christopher Wilkes Music)

"MDK's"

Vstylez (Rebel Soul Movement LLC)

"Merciless"

Theory Hazit (ILLECT Recordings)

"Mortified"

Wonder Brown (ILLECT Recordings)

"My Pride"

Skitz The Samurida (Shima Sounds/
Joint One)

"My Town, My City"

Skitz The Samurida (Shima Sounds/
Joint One)

"Over In A Flash"

Sick YG (Shima Sounds /
Joint One)

"Play For Keeps"

Sick YG (Shima Sounds /
Joint One)

"Play My Ass Off"

Josh Clemons (Access Branded
Ent)

"Rock On"

Tre-Dot (Yes Yes Entertainment /
Joint One)

"Ruthless"

Tre-Dot (Yes Yes Entertainment /
Joint One)

"Soon Enough"

Sick YG (Shima Sounds /
Joint One)

"Sound The Alarm"

C.Wilkes (Ox)
(Christopher Wilkes Music)

"Testin' Me"

Doujah Raze (Trilogy Crew)

"The Hand Of Science"

Skitz The Samurida (Shima Sounds/
Joint One)

"They Came From Underground"

Rushden & Diamonds (Threshold
Recordings, LLC)

"Unlimited Resources"

Skitz The Samurida (Shima Sounds/
Joint One)

"Venom"

muzeONE (ILLECT Recordings)

"We All Soldiers"

Skitz The Samurida (Shima Sounds/
Joint One)

"We Play"

Doujah Raze (Trilogy Crew)

For Joint One

Stilly Stil (Artist Coordination)
Joey Slick (Artist Coordination)
Shuzz (Artist Coordination)
Ken Hwang (Legal Advisor)

For ILLECT Recordings

Josh Niemyjski
(Artist Coordination)

For Threshold Recordings, LLC

kutMasta kurt (Artist Coordination)

"Get It Up" (from MADWORLD)

C.Wilkes (Ox)
(Christopher Wilkes Music)

"Mysterious Destiny" (Theme of Bayonetta)

Helena Noguerra (Vocals)
Nikola Obermann (Lyrics)

ネットワークに接続できない、他のプレイヤーとうまくマッチングできないときは

●ネットワークに接続できない場合

Xbox 360[®] の取扱説明書をご参考に、ダッシュボードのインターネット接続テストを行い、インターネット接続が正常に行なえる状態であるかご確認ください。

●他のプレイヤーとの回線相性の確認方法



対戦前のGAME LOBBY画面で右スティック ボタンを押すたびに、参加プレイヤーの欄が「キャラクターアイコン→エンブレム→アンテナアイコン」と切り替わります。アンテナアイコンの表示で、そのプレイヤーとの回線の相性を判断することができます。

●他のプレイヤーとうまくマッチングできない場合

以下の方法をお試しください。

●ご使用されている通信機器(モデムやルーターなど)を再起動する

●ルーターをご使用の場合は、モデムとの直接接続を試してみる

モデムとの直接接続で問題が発生しなくなった場合は、ルーターの設定を変更することで改善する可能性があります。

●ルーターの設定を変更する

具体的な設定方法については、ルーターの取扱説明書をご参照いただくか、メーカーにお問い合わせください。

以下の設定項目を変更して、もう一度接続をお試しください。

・UPnPの確認:UPnP機能が「無効」となっている場合は、「有効」に設定してください。

・ポートの開放:UPnP機能を「有効」にしても接続できない場合や、UPnP未対応のルーターをご使用の場合、ルーターのポート開放をお試しください。

■Xbox LIVE[®]、対戦のマッチングで使用するポート情報

→TCP 3074, 53, 80/UDP 88, 3074, 53

※詳細や最新の情報は、日本マイクロソフト株式会社のサポートページをご覧ください。

<http://support.xbox.com/ja-JP/xbox-live/connecting/network-ports-used-xbox-live>

※集合住宅では施設内に設置されたルーターによって回線を各世帯に共有している場合があります。その場合には、施設の管理会社にもルーターのポート開放についてご確認ください。

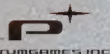
また、ご利用のプロバイダーのサーバー側でセキュリティ設定サービスをご利用の場合には、設定の見直しをしてください。詳細はプロバイダーへお問い合わせください。

© SEGA

本ソフトウェアでは、フォントワークス株式会社のフォントを使用しています。
フォントワークスの社名、フォントワークスフォントの名称は、フォントワークス株式会社の商標または登録商標です。

The typefaces included herein are solely developed by DynaComware.

"MAX ANARCHY" uses Havok™: ©Copyright 1999-2012. Havok.com Inc. (and its licensors). All Rights Reserved. See www.havok.com for details.



この商品に関するお問い合わせ先

株式会社セガ 〒140-8583 東京都品川区東品川1-39-9

セガカスタマーサポート ナビダイヤル 0570-000-353

ゲームの内容や攻略法に関するお問い合わせにはお答えしておりません。

受付時間 10:00~17:00 月~金(祝日及び弊社指定休日を除く)

※0570より省略せずにおかけください。※通話料がかかります。

本製品は「NTSC-J」が記載されている日本国内仕様のXbox 360本体のみでお使いいただけます。許諾を得ずに、複製、改変、リバースエンジニアリング、配信、公共の場における実演、上映、レンタル、商業目的での使用、またはコピーガードの解除を行うことは固く禁じられております。これらを行った場合には、法的措置を取ることがありますので、ご注意ください。
Any unauthorized reproduction, modification, reverse engineering, transmission, public broadcast, rental and/or business use is prohibited. Removal of the copyguard is strictly forbidden. All rights shall be enforced to the fullest extent under the law.

※弊社の商品は、常に調査・研究・改良の努力を行っておりますので、お買い求めのソフトと印刷物の内容が一部異なる場合があります。あらかじめご了承ください。

SEGA and the SEGA logo are registered trademarks of SEGA Corporation.

禁無断転載

683-00575



株式会社セガの公式サイトです。

セガ公式サイト

<http://sega.jp/>

携帯用公式サイト「セガモバイル」 [詳しくはこちら](#)

家庭用ゲームからアミューズメント施設、会社案内まで情報が満載。
セガの「今」がわかる公式サイトで最新情報をチェック!

携帯コンテンツや、家庭用ゲームやアーケードゲームなどの
最新情報をいつでもどこでもリアルタイムでおとします。



Xbox、Xbox 360、Xbox LIVE、Xbox 関連ロゴは
米国 Microsoft Corporation および / またはその関連会社の商標であり、
Microsoft からのライセンスに基づき使用されています。